

MATRIX
832 / 832+ / 424

MODE D'EMPLOI





CONTENU

1. INTRODUCTION

Fonctions principales et fonctions d'utilisateur limitées

Maître	Limité	Fonction d'utilisateur	Description
✓	✓	Armer avec neutralisation	Permet de neutraliser des zones
✓	✓	Affichage mémoire	Permet de voir la mémoire d'événement
✓	✓	Ajustement volume	Permet d'ajuster le volume du clavier
✓	✓	Ajustement luminosité	Permet d'ajuster l'intensité de la luminosité
✓	✓	Affichage heure & date	Permet de voir l'heure & date
✓	✗	Changer l'heure	Permet de changer l'heure de la centrale
✓	✗	Changer la date	Permet de changer la date de la centrale
✓	✗	Changer des codes	Permet de changer un code d'utilisateur
✓	✗	Ajouter/Changer utilisateurs	Permet d'attribuer un nouvel utilisateur
✓	✗	Changer volume proximité	Permer d'ajuster le volume du lecteur prox.
✓	✗	Ajouter des cartes proximité	Permet d'ajouter/supprimer des cartes prox.
✓	✗	Activer un PGM	Permet d'activer une sortie PGM
✓	✗	Activer téléchargement 1 hr	Permet l'activation du téléchargement 1 hr
✓	✗	Test d'utilisateur	Permet d'effectuer un test clavier/centrale



Pour Armer / Désarmer, voir page 13



Pour Armer / Désarmer, voir page 16



Pour Armer / Désarmer, voir page 36

2. AFFICHAGES

2.1 Layout & Fonctions des touches

Description des touches

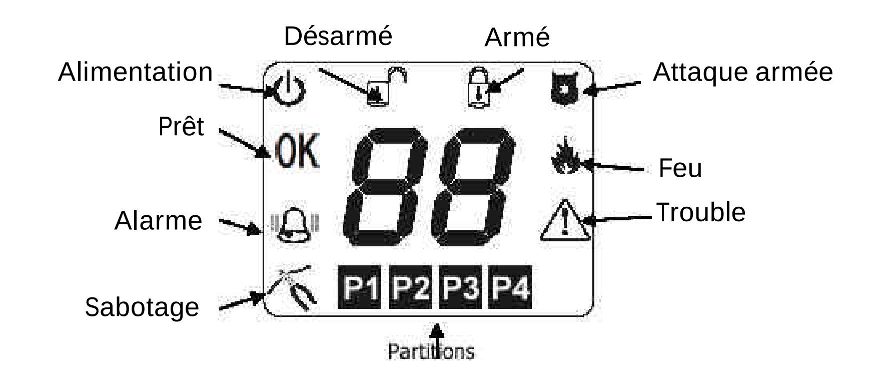
Clavier icône **Clavier LCD**





88	**Affichage à 7 segments** - Nr. de zone, Partitions armées, troubles système et nr. d'événement dans la mémoire	
	Alarme attaque armée - Appuyez cette touche pendant 2 secondes pour générer une alarme PA immédiate	
	Alarme incendie - Appuyez cette touche pendant 2 secondes pour générer une alarme incendie immédiate	
	Alarme médicale - Appuyez cette touche pendant 2 secondes pour générer une alarme médicale immédiate	
6	**Touches numériques** - Touches de fonction utilisées pour les codes d'utilisateur et la programmation d'utilisateur	6
	Touche d'armement - Utilisée pour changer le mode d'armement pendant le délai de sortie	
	Touche de fonction - Utilisée pour entrer / quitter le mode d'utilisateur et pour sauver les options de programmation	
▲ ▼	**Touches flèches** - Utilisées pour choisir les options et pour visualiser la mémoire	
	Touche menu - Utilisée pour entrer et quitter le menu	

2.2 Explication des symboles à icône



Alimentation ⏻	Allumé: Source d'alimentation CA & DC correcte Clignote: Trouble DC (batterie) Eteint: Trouble CA / pas d'alimentation
Prêt *OK*	Allumé: Prêt à armer, pas de zones ouvertes Clignote: La programmation est activée Eteint: Une ou plusieures zones sont ouvertes
Alarme	Allumé: En mode mémoire / FTA - Activation de zone Clignote: Alarme active en mode FTA Eteint: Pas d'alarmes actives
Sabotage	Allumé: Sabotage (utilisé dans l'affichage mémoire) Clignote: Sabotage en mode FTA Eteint: Pas d'alarmes sabotage
P.A.	Allumé: Alarme PA (utilisé dans l'affichage mémoire) Clignote: Alarme PA en mode FTA Eteint: Pas d'alarmes PA
Feu	Allumé: Alarme incendie (utilisé dans l'affichage mémoire) Clignote: Alarme incendie en mode FTA Eteint: Pas d'alarmes incendie
Trouble	Allumé: Trouble système Clignote: Clavier codeur en mode d'installateur Eteint: Pas de troubles
Armé	Allumé: Centrale est armée Clignote: Armement avec une ou plusieures zones neutralisées Eteint: Centrale est désarmée
Désarmé	Allumé: Centrale est désarmée Clignote: Clavier codeur se trouve dans le mode utilisateur Eteint: Centrale est armée

2.3 Explication des symboles LCD

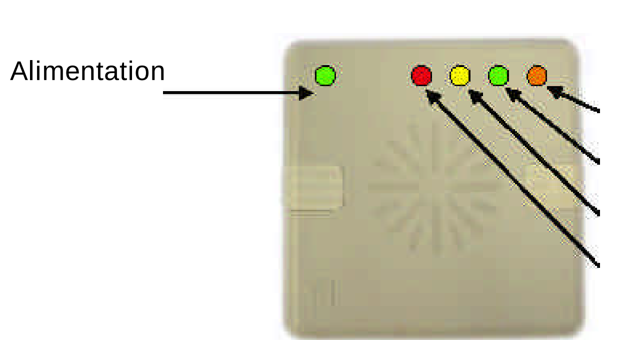
Clavier LCD



Alimentation ⏻	Allumé: Source d'alimentation CA & DC correcte Clignote: Trouble DC (batterie) Eteint: Trouble CA / pas d'alimentation
Trouble ⚠	Allumé: Trouble système Clignote: Clavier codeur en mode d'installateur Eteint: Pas de troubles
Prêt ***OK***	Allumé: Prêt à armer, pas de zones ouvertes Clignote: La programmation est activée Eteint: Une ou plusieures zones sont ouvertes

2.4 Explication des LED's du lecteur de proximité

Lecteur de proximité



Statut des LED's

Plusieures partitions	**Une partition**
Partition **4**	Mode d'armement **D**
Partition **3**	Mode d'armement **C**
Partition **2**	Mode d'armement **B**
Partition **1**	Mode d'armement **A**

Alimentation ⏻	Allumé: Source d'alimentation CA & DC correcte Clignote: Trouble DC (batterie) Eteint: Trouble CA / pas d'alimentation
Statut des LED's	Allumé: Partition ou mode d'armement est armé Clignote: Partition ou mode d'armement est en alarme Eteint: Partition ou mode d'armement est désarmé

2.5 Mode fonction veilleuse

Cette fonction peut être activée/désactivée par l'installateur. Tous les informations sur l'affichage du clavier seront cachées quand le clavier n'a pas été utilisé pendant 20 secondes. Uniquement le symbole „Alimentation“ est affiché sur le clavier icône. Sur le clavier LCD, le symbole „Alimentation“ et l'heure et date sont affichés.
La fonction veilleuse reste active jusqu'un code valide est entré au clavier.
Dépendant de l'état de la centrale, le premier code utilisateur valable en mode „Fonction veilleuse“ peut avoir des effets suivants:

Quand désarmé
Quand il n'y a pas des troubles du système, la centrale sort de la fonction veilleuse et démarre automatiquement l'armement.
En cas de troubles du système le clavier sort de la fonction veilleuse et les troubles peuvent être affichés. La centrale démarre l'armement quand le code utilisateur est entré une deuxième fois.

Quand armé
La centrale sort de la fonction veilleuse et démarre le désarmement.

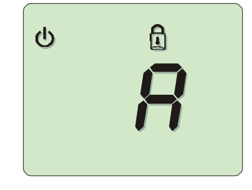
Quand en alarme
La centrale sort de la fonction veilleuse et va dans le mode FTA (First To Alarm = première alarme).

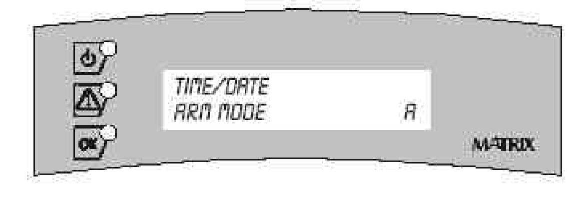
Quand en mode FTA (première alarme)
Si le clavier peut retourner en mode „Fonction veilleuse“ quand on est dans le mode FTA, entrez le code utilisateur une deuxième fois pour re-afficher l'information FTA.

2.6 Modes d'armement - Une partition

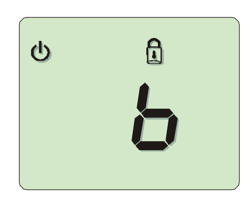
Clavier icône	Clavier LCD
Si le clavier est assigné à une seule partition, le mode d'armement est affiché quand la fonction veilleuse est désactivée.	Si le clavier est assigné à une seule partition, le mode d'armement est affiché quand la fonction veilleuse est désactivée.

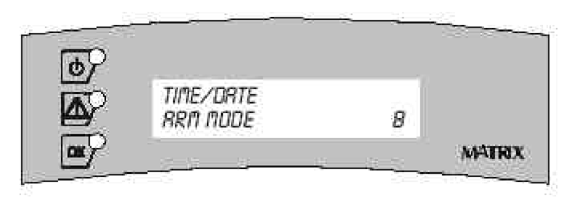
Partition armée en mode A



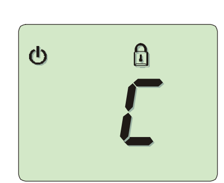


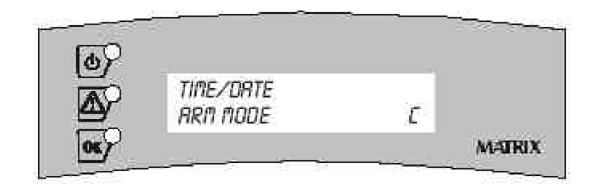
Partition armée en mode B



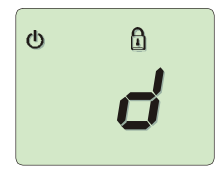


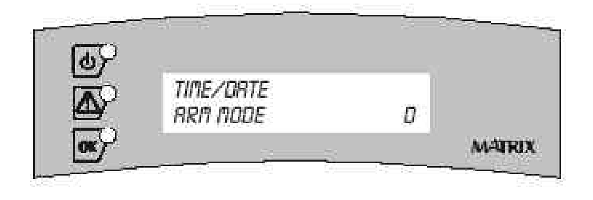
Partition armée en mode C



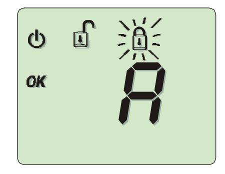


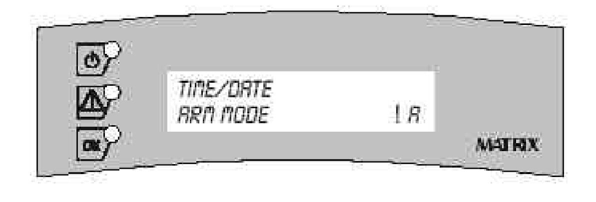
Partition armée en mode D





Partition s’arme avec neutralisation de zone





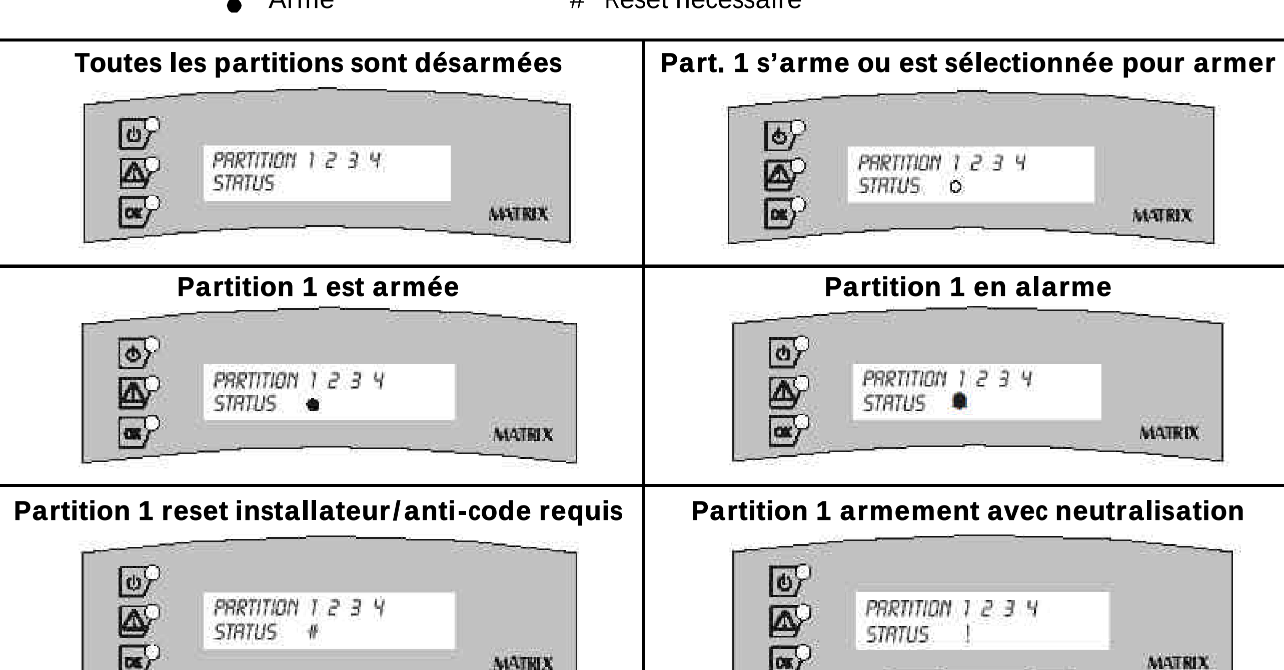
2.7 Indications de partition

Quand il y a plusieures partitions, vous pouvez faire afficher les informations d’une seule partition ou de plusieures partitions, dépendant de différentes options programmées par l’installateur. Quand le clavier est configuré pour une seule partition uniquement, l’information de partition n’est pas affichée, sauf au reset anti-code.

2.7.1 Clavier LCD - Plusieures partitions

Le statut suivant sera affiché pour chaque partition d’un clavier global, supposé que le mode Fonction veilleuse n’est pas activé:

- Alarme
- ● Armé
- ○ Armer
- # Reset nécessaire
- ! Armer avec neutralisation



2.7.2 Clavier à icône

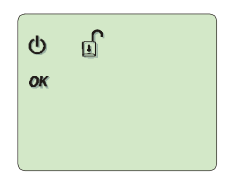
Les icônes P1 - P4 et l'affichage à 7 segments donnent les informations des partitions. Chaque coin de deux segments est assigné à une partition:



Indications d'une seule partition

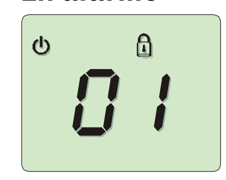
Affichages sur un clavier à icône quand le système est configuré avec une seule partition:

Désarmé



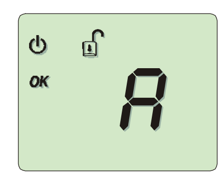
Les icônes DÉSARMÉ et OK sont affichées. La centrale est prêt à armer.

En alarme



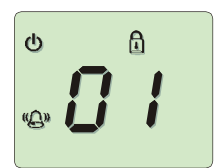
Le numéro de la dernière zone ouverte est affichée. (Zone 1)

Armement



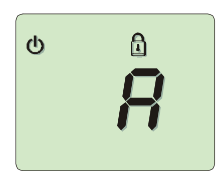
Les icônes DÉSARMÉ et OK sont affichées. La centrale s'arme en mode A.

Première alarme (FTA)



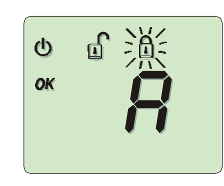
L'icône BELL clignote. Zone 1 était la première zone en alarme (FTA).

Armé



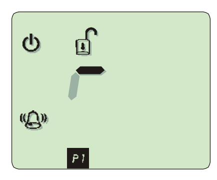
L'icône ARMÉ est affichée. La centrale a été armée en mode A.

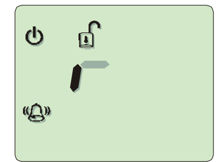
Armement avec neutralisation



L'icône ARMÉ clignote. Ceci indique que la centrale s'arme avec zones neutralisées.

Reset Anti-code/installateur



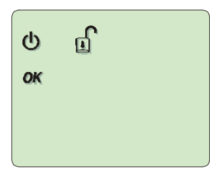


Les segments de la partition 1 clignotent alternés.

Indications de plusieures partitions

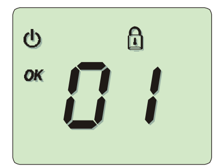
Affichages sur un clavier à icône quand le système est configuré avec plusieures partitions:

Désarmé



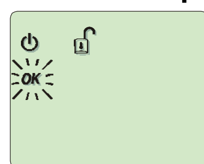
Les icônes DÉSARMÉ et OK sont affichées. La centrale est prêt à armer.

En alarme



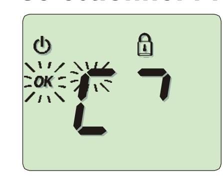
Le numéro de la dernière zone ouverte est affichée. (Zone 1)

Sélectionner partition



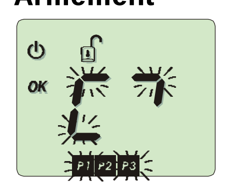
L’icône OK clignote. Sélectionnez la (les) partition(s) à armer.

Sélectionner Première alarme (FTA)



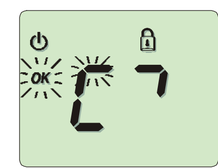
L’icône OK clignote. La partition en alarme clignote.

Armement



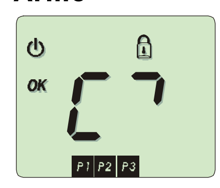
OK arrête de clignoter. Les partitions 1, 2 & 3 s’arment et clignotent.

Première alarme (FTA)



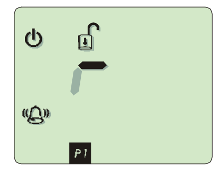
L’icône BELL clignote. La première zone en alarme de cette partition est affichée.

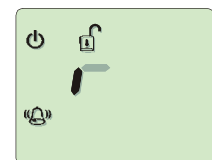
Armé



L’icône ARMÉ est affichée. Partitions 1, 2 & 3 sont armées.

Reset Anti-code/installateur





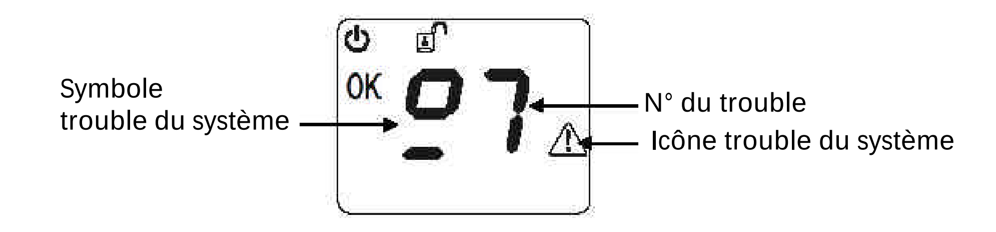
Les segments de la partition 1 clignotent alternés.

2.8 Affichage des troubles du système

2.8.1 Clavier à icône

Un trouble du système est affiché par le symbole ⚠. Le type de ce trouble est affiché par un symbole spécial et par un chiffre. Sur la page 38 vous trouvez un tableau avec les différentes types de trouble.

Exemple: Trouble système 7



Trouble système	Description	Icône
1	Trouble fusible sirène	⚠
2	Trouble fusible Aux	⚠
3	Batterie manque	⚠
4	Batterie faible	⚠
5	Perte secteur	⚠
6	Trouble ligne téléphonique	⚠
7	Perte d'un module à distance	⚠
8	Echec de transmission	⚠

Pendant l'affichage d'un trouble système, le buzzer du clavier émet une tonalité. Vous pouvez arrêter le buzzer en appuyant une fois la touche . Quand le trouble n'est pas résolu pendant un certain temps, le buzzer redémarre.
Dans le mode Fonction veilleuse, le buzzer ne peut pas être arrêté.

2.8.2 Clavier LCD

Sur un clavier LCD le trouble est affiché automatiquement:



Pendant l'affichage d'un trouble système, le buzzer du clavier émet une tonalité. Vous pouvez arrêter le buzzer en appuyant une fois la touche . Quand le trouble n'est pas résolu pendant un certain temps, le buzzer redémarre.
Dans le mode Fonction veilleuse, le buzzer ne peut pas être arrêté.

2.9 Affichage des zones ouvertes

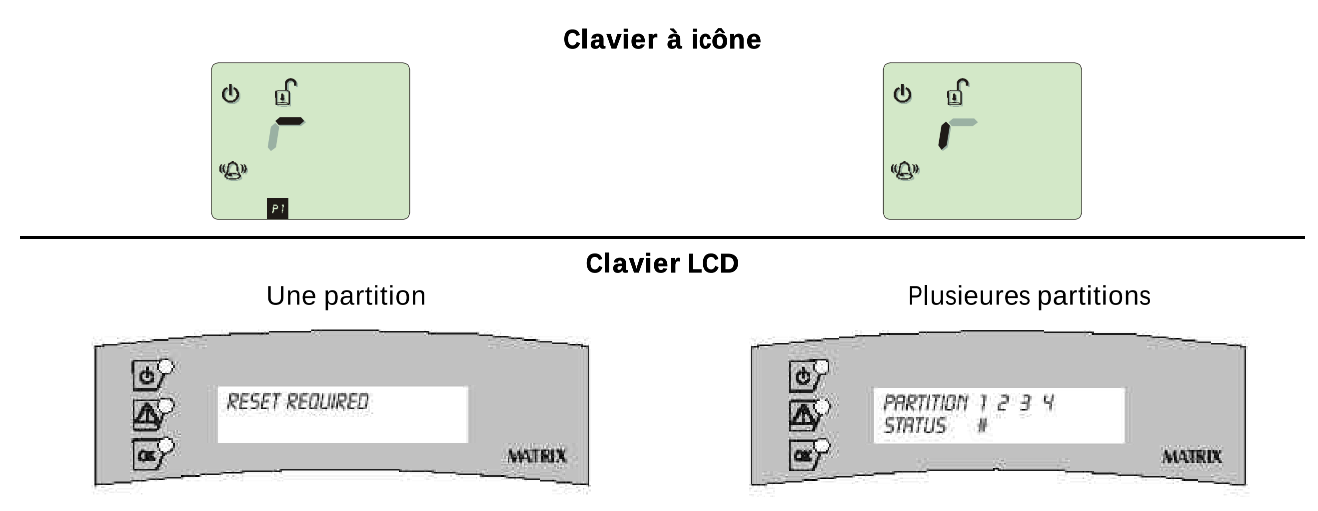
Quand la centrale est désarmée, chaque zone ouverte est affichée sur le clavier. L'affichage à 7 segments indique le N° de zone sur un clavier à icône, sur un clavier LCD le nom de la zone est affiché suivi du symbole '!'. Le clavier peut uniquement afficher une zone à la fois. Utilisez les touches et pour faire afficher d'autres zones ouvertes.

2.10 Trouble batterie continu

Les troubles batteries peuvent être continu, si l'option est activée par l'installateur. Le trouble reste affiché, même quand le problème a été résolu. Il faut appeler l'installateur pour qu'il puisse désactiver ce trouble.

2.11 Reset Anti-code/Installateur

Quand l'option Reset Anti-code/Installateur a été activée par l'installateur, il faut entrer un code pour que le système puisse être ré-armé après une alarme.



Appuyez la touche (🔒) pour faire afficher le numéro du anti-code. Envoyez ce numéro à la station monitoring, qui vous envoit le reset code correspendant. Entrez ce code au clavier. Le système retourne vers la fonction normale.

3. ARMEMENT / DÉSARMEMENT DU SYSTÈME

Cette section décrit comment armer et comment désarmement le système Matrix, soit avec un clavier à icône, soit avec un clavier LCD.

3.1 Clavier à icône

3.1.1 Armement - Une partition

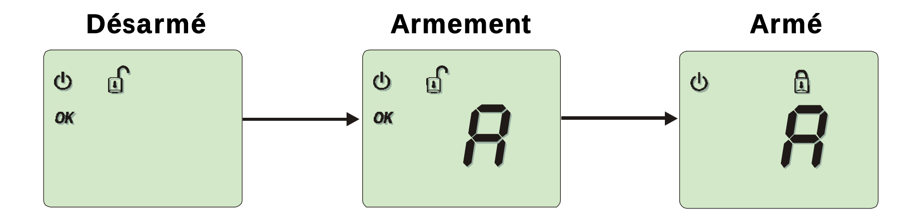
Pour armer le système, toutes les zones doivent être fermées (symbole OK affiché). Pour armer le système avec zones ouvertes, voir la section *Armement avec neutralisation*.

Entrez votre code d'utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ.

Quand le code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et le système démarre l'armement en mode A. Pendant le délai de sortie vous entendez des tonalités.

Pour changer le mode d'armement, appuyez la touche (🔒) suivi le mode requis (A, B, C ou D).

Quittez les lieux par un chemin désigné.
Après le délai de sortie, le système est armé.



3.1.2 Affichage du statut armé

Dépendant de la programmation par l'installateur, le clavier à icône affiche le mode d'armement ou pas. Quand la fonction veilleuse est activée, uniquement le symbole de l'alimentation (⏻) est affiché.

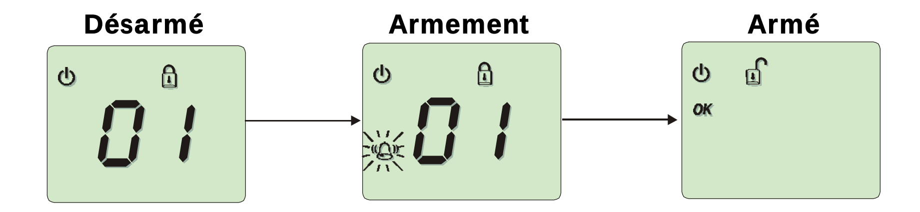
3.1.3 Désarmement - Une partition

Entrez votre code d’utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ.

Pas d’alarme
Quand votre code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et la centrale démarre le désarmement. Le clavier à icône retourne vers la fonction normale.

Après alarme
Quand votre code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et le système rentre dans le mode Première alarme (FTA).

Mode première alarme (FTA)
Le symbole clignote lentement quand vous êtes en mode FTA. Vous voyez la première zone qui déclenchait l’alarme. Quand vous êtes en mode FTA et le clavier rentre en mode ‘Fonction veilleuse’, entrez votre code d’utilisateur pour faire afficher l’information FTA.
Pour armer entièrement, entrez votre code d’utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ. Quand votre code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et la centrale démarre le désarmement. Le clavier à icône retourne vers la fonction normale.

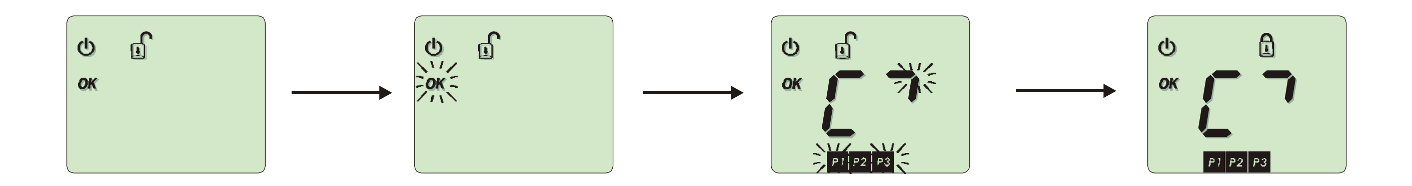


3.1.4 Reset Anti-code

Quand l’option Reset Anti-code est activée, les segments en haut à gauche clignotent alternés. L’icône **P1** clignote également, indiquant que partition 1 est en Reset Anti-code. Le système ne peut pas être armé jusque l’anti-code soit entré. Appuyez la touche pour faire afficher le numéro du anti-code. Le numéro est affiché par une chiffre après l’autre. Envoyez ce numéro à la station monitoring, qui vous envoit le reset code correspondant. Entrez ce code au clavier (après avoir appuyé la touche). Le système retourne vers la fonction normale.

3.1.5 Armement - Plusieures partitions

Pour armer le système, toutes les zones doivent être fermées (symbole OK affiché). Pour armer le système avec zones ouvertes, voir la section *Armement avec neutralisation*.
Entrez votre code d’utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ.
Quand le code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et l’icône OK commence à clignoter. Entrez le(s) numéro(s) de la (des) partition(s) à armer (touches ① à ④). Les partitions sélectionnées clignotent. Quand vous avez terminé votre choix, appuyez la touche pour confirmer.
Le délai de sortie démarre.
Pour changer le mode d’armement, appuyez la touche suivi le mode requis (A, B, C ou D).
Quittez les lieux par un chemin désigné.
Après le délai de sortie, le système est armé.



3.1.6 Affichage statut armé - Plusieures partitions

Dépendant de la programmation, le clavier à icône affiche en état armé les partitions armées ou rien du tout. En mode „Fonction veilleuse“ uniquement le symbole de l'alimentation (⏻) est allumé.

3.1.7 Désarmement du système - Plusieures partitions

Dans cette section il est décrit comment désarmer le système dans différents états.

Pas d'alarme

Entrez votre code d'utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ.

Quand le code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et l'icône OK commence à clignoter. Toutes les partitions armées sont affichées. Sélectionnez les partitions à désarmer. Les segments des partitions sélectionnées vont être disparus de l'affichage. Quand vous avez sélectionnés toutes les partitions, appuyez la touche pour confirmer. Les partitions vont être désarmées.

Après alarme

Entrez votre code d'utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ.

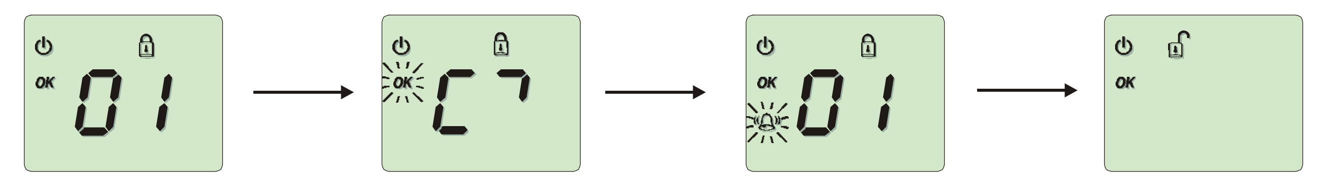
Quand le code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et l'icône OK commence à clignoter. Toutes les partitions en alarme clignotent. Sélectionnez les partitions à désarmer et appuyez la touche pour confirmer. Le système rentre dans le mode Première alarme (FTA).

Première alarme (FTA)

L'icône de la sirène ( ) clignote lentement. Vous pouvez faire montrer la première zone qui était en alarme, et donc causait l'alarme. Ceci pour la dernière partition sélectionnée. Quand le clavier rentre en mode Fonction veilleuse, entrez votre code.

Pour désarmer les partitions, entrez le code d'utilisateur ⓧⓧⓧⓧ et sélectionnez les partitions à désarmer, puis appuyez la touche .

Les partitions sélectionnées vont être désarmées.



3.1.8 Reset Anti-Code - Plusieures partitions

Quand la fonction Reset Anti-Code est activée, les deux segments au coin de la partition concernée clignotent alternés. L'icône de la partition clignote également. Il n'est pas possible d'armer la centrale jusqu'un numéro anti-code a été entré. Appuyez la touche pour voir ce numéro. Les chiffres vont être affichées une après l'autre. Envoyez ce numéro à la station monitoring, qui vous envoit le code correspondant.

Entrez ce code au clavier (après avoir appuyé la touche).

Le système retourne au fonction normale.

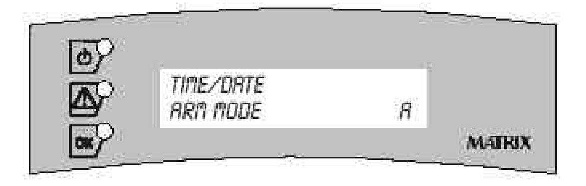
3.2 Clavier LCD

3.2.1 Armement - Une partition

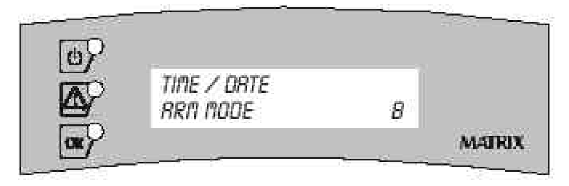
Quand toutes les zones sont sont fermées, la LED OK est affichée. Si non, défilez avec les touches fléches ⓐ & ⓥ pour afficher les zones ouvertes:



Entrez votre code d'utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ pour armer le système.
La partition démarre l'armement en mode A. Pendant le délai de sortie vous entendez des tonalités.



Si vous désirez un autre mode d'armement, appuyez la touche , puis ① ou ② ou ③ ou ④.



Quittez les lieux par le chemin désigné.
Dépendant de la programmation et le mode d'armement utilisé, il se peut que vous devez appuyez un bouton 'Push To Set' pour armer le système entièrement.

3.2.2 Affichage du status armé - Une partition

Quand le système est armé, l'heure/date et le mode d'armement (**A**, **B**, **C**, ou **D**) est affiché ou uniquement l'heure et la date. Ceci dépendant de la programmation d'installateur.

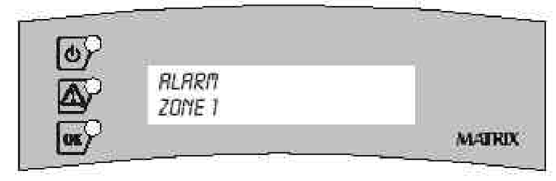
3.2.3 Désarmement - Une partition

Entrez votre code d'utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ.

Pas d'alarme
Quand le code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et le système se désarme. Le clavier retourne dans le mode normal.

Après alarme
Quand le code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et le système rentre dans le mode première alarme (FTA).

Première alarme (FTA)
La première zone qui déclenchait l'alarme est affichée.



Pour effacer l'affichage et retourner dans le mode désarmé, entrez le code d'utilisateur une deuxième fois. Quand vous êtes en mode FTA et le clavier rentre en mode 'Fonction veilleuse', entrez votre code d'utilisateur pour faire afficher l'information FTA.

3.2.4 Reset Anti-Code - Une partition

Quand l'option Reset Anti-code est activée, le clavier LCD affiche 'RESET REQUIRED'.

Le système ne peut pas être armé jusque l'anti-code soit entré. Appuyez la touche (🔒) pour faire afficher le numéro du anti-code. Le numéro est affiché par une chiffre après l'autre. Envoyez ce numéro à la station monitoring, qui vous envoit le reset code correspondant. Entrez ce code au clavier (après avoir appuyé la touche (🔒)). Le système retourne vers la fonction normale.

3.2.5 Armement - Plusieures partitions

Quand toutes les zones sont sont fermées, la LED OK est affichée. Si non, défilez avec les touches fléches (▲) & (▼) pour afficher les zones ouvertes:



Entrez votre code d'utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ pour armer le système.

Sélectionnez les partitions à armer en entrant la touche numérique adéquate (1) ou (2) ou (3) ou (4).
Les partitions à armer sont indiquées avec le symbole „O“. En appuyant alternant la même touche numérique, vous allumez/éteindez ce symbole. Après avoir sélectionné toutes les partitions à armer, appuyez la touche (✱) pour confirmer.
L'armement sera confirmé par des tonalités du clavier. Les partitions armées sont identifiées par le symbole „●“.



Armer partition 1



Armer partitions 1 & 2

Quittez les lieux par le chemin désigné.
Dépendant de la programmation et le mode d'armement utilisé, il se peut que vous devez appuyez un bouton 'Push To Set' pour armer le système entièrement.

3.2.6 Affichage du status armé - Plusieures partitions

Le clavier LCD affiche les partitions armées avec le symbole „●“ au dessous du numéro de la partition:



3.2.7 Désarmement - Plusieures partitions

Dans cette section il est décrit comment désarmer le système dans différents états.

Pas d'alarme

Entrez votre code d'utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ.



Sélectionnez les partitions à désarmer en entrant la touche numérique adéquate (1) ou (2) ou (3) ou (4).
Le symbole s'éteint. En appuyant alternant la même touche numérique, vous allumez/éteindez ce symbole. Après avoir sélectionné toutes les partitions à désarmer, appuyez la touche (✱) pour confirmer.
Les partitions se désarment.

Après alarme

Entrez votre code d'utilisateur personnel ⓧⓧⓧⓧ.

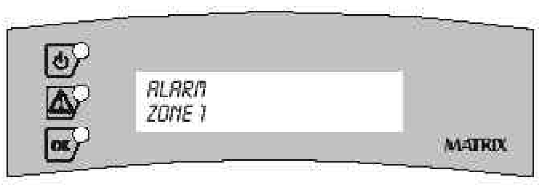
Quand le code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation et l'icône OK commence à clignoter. Toutes les partitions armées sont affichées. Maintenant vous pouvez armer ou désarmez chaque partition assignée. Toutes les partitions en alarme clignotent.



Sélectionnez les partitions à désarmer et appuyez la touche . Le système rentre dans le mode première alarme (FTA).

Première alarme (FTA)

La première zone qui déclenchait l'alarme est affichée.



Pour effacer l'affichage et retourner dans le mode désarmé, entrez le code d'utilisateur une deuxième fois. Quand vous êtes en mode FTA et le clavier rentre en mode 'Fonction veilleuse', entrez votre code d'utilisateur pour faire afficher l'information FTA.

3.2.8 Reset Anti-Code - Plusieures partitions

Quand l'option Reset Anti-code est activée, le clavier LCD affiche les partitions qui requièrent un reset anti-code:



Le système ne peut pas être armé jusque l'anti-code soit entré. Appuyez la touche pour faire afficher le numéro du anti-code. Le numéro est affiché par une chiffre après l'autre. Envoyez ce numéro à la station monitoring, qui vous envoit le reset code correspondant. Entrez ce code au clavier (après avoir appuyé la touche). Le système retourne vers la fonction normale.

3.3 Partitions

3.3.1 Explication des modes d'armement

Chaque partition peut être armée en 4 modes différentes (Mode A, B, C ou D). Par défaut le mode d'armement pour une ou plusieures partitions est le mode **A**. L'installateur peut programmer les zones pour chaque mode d'armement différentement. Par exemple, le mode d'armement B peut être programmé que la porte arrière et l'entrée latéral ne sont pas protectés, donc vous pouvez travailler dans le jardin quand le reste du bâtiment est armé.

Les zones peuvent être configurées suivant vos besoins. Le mode d'armement par défaut est toujours Mode A.

3.3.2 Explication des partitions

La Matrix 832+ peut être partagée en 4 partitions. Donc le système peut surveiller 4 domaines séparées. Chaque domaine posséde sa propre configuration de zone. Ceci est utile quand l'accès vers différentes domaines est limité.

3.3.3 Dépendance des partitions

Uniquement applicable quand il y a plusieures partitions.
Il est possible d'armer/désarmer une partition, basé sur le status armé/désarmé des autres partitions. Ceci on appelle dépendance des partitions.
Exemple: Vous avez un foyer avec plusieurs appartements. Le foyer est programmé comme partition 3 et 2 appartements sont programmés comme partition 1 et 2. Donc vous pouvez décider que le foyer sera uniquement armé quand les deux appartements sont armés.
De même façon, quand toutes les trois partitions sont armées, partition 3 peut être désarmée, quand un des appartements sera désarmé. (on peut se bouger dans le foyer sans déclencher une alarme).

3.4 Armement / Désarmement sous menace

Un code sous menace est un code d'utilisateur personnel, que la centrale d'alarme reconnaît comme être entré sous menace. Donc l'utilisateur a été forcé par une autre personne d'entrer ce code pour armer/désarmer le système. La centrale traite ce code comme un code d'utilisateur et se comporte normal. Le code sous menace arme/désarme le système, mais un message d'urgence va être envoyé vers la station monitoring.

3.4.1 Entrer le code sous menace

Vous pouvez choisir entre deux méthodes pour entrer un code sous menace:

Méthode 1:
Chiffre 3 et 4 du code d'utilisateur ne sont pas les mêmes: inversez ces deux chiffres quand vous entrez le code d'utilisateur.

Exemple:	CODE D'UTILISATEUR:	12**34**56
	CODE SOUS MENACE:	12**43**56

Méthode 2:
Un code sous menace spécial attribué par l'utilisateur principal (code maître) ou par l'installateur.

3.5 Tonalités d'erreur

Appuyez la touche pour arrêter les tonalités d'erreur.

3.6 Services d'urgence

3.6.1 Activer une alarme incendie

Appuyez pendant deux secondes la touche . Les sirènes intérieures et extérieures émettent des tonalités d'incendie et un message va être envoyé à la station monitoring.

3.6.2 Activer une alarme attaque armée (PA)

Appuyez pendant deux secondes la touche . Dépendant de la programmation l'alarme PA peut être silencieuse (uniquement message d'alarme PA vers la station monitoring) ou audible (sirènes intérieures et extérieures activées et message d'alarme PA vers la station monitoring).

3.6.3 Activer une alarme médicale

Appuyez pendant deux secondes la touche . Les sirènes intérieures et extérieures vont être activées et les claviers émettent une tonalité répétée d'haute fréquence. Un message d'alarme médicale va être envoyé à la station monitoring.

4. FONCTIONS D'UTILISATEUR

La centrale Matrix est installée et configurée par l'installateur. L'utilisateur peut uniquement configurer quelques fonctions de base et programmer des nouveaux code d'utilisateur dans le *mode d'utilisateur*.
Il y a 2 types de codes d'utilisateur: **codes maître** et **codes limités**. Avec le code maître vous avez plus de possibilitées qu'avec le code limité.

4.1 Fonctions d'utilisateur disponibles

Maître	Limité	Fonction d'utilisateur	Description
✓	✓	Armer avec neutralisation	Permet de neutraliser des zones
✓	✓	Affichage mémoire	Permet de voir la mémoire d'événement
✓	✓	Ajustement volume	Permet d'ajuster le volume du clavier
✓	✓	Ajustement luminosité	Permet d'ajuster l'intensité de la luminosité
✓	✓	Affichage heure & date	Permet de voir l'heure & date
✓	✗	Changer l'heure	Permet de changer l'heure de la centrale
✓	✗	Changer la date	Permet de changer la date de la centrale
✓	✗	Changer des codes	Permet de changer un code d'utilisateur
✓	✗	Ajouter/Changer utilisateurs	Permet d'attribuer un nouvel utilisateur
✓	✗	Changer volume proximité	Permer d'ajuster le volume du lecteur prox.
✓	✗	Ajouter des cartes proximité	Permet d'ajouter/supprimer des cartes prox.
✓	✗	Activer un PGM	Permet d'activer une sortie PGM
✓	✗	Activer téléchargement 1 hr	Permet l'activation du téléchargement 1 hr
✓	✗	Test d'utilisateur	Permet d'effectuer un test clavier/centrale

4.2 Entrer dans le mode d'utilisateur

Pour les fonctions comme par exemple voir la mémoire, changer les codes d'utilisateur, changer l'heure, etc. il faut d'abord entrer dans le mode d'utilisateur. Quand la 'Fonction veilleuse' est activée, il faut d'abord quitter cette fonction pour entrer dans le mode d'utilisateur.

Clavier à icône

Vous pouvez uniquement entrer dans le mode d'utilisateur quand une ou plusieures partitions assignées sont désarmées.

Entrez ①②③④ .

Quand le code a été accepté, vous entendez une tonalité de confirmation, l'icône 'Désarmé' clignote et l'icône OK s'éteint. Maintenant vous vous trouvez dans le mode d'utilisateur et vous pouvez sélectionner les fonctions décrites ci-dessous.

Clavier LCD

Pour entrer dans le mode d'utilisateur appuyez une fois la touche puis entrez votre code d'utilisateur ①②③④. Quand vous ne voulez pas rentrer dans le menu, appuyez encore une fois la touche . En appuyant cette touche plusieures fois, vous défilez entre 'Entrer le menu d'utilisateur' ou pas. Vous entendez une tonalité d'acceptation et l'affichage montre:



Remarque: Quand vous n'appuyez pas une touche pendant quelques secondes, le clavier retourne dans son état normal. La période Timeout dure 20 secondes quand la 'Fonction veilleuse' est activée et 2 minutes quand la fonction est inactive.

4.3 Quitter le mode d'utilisateur

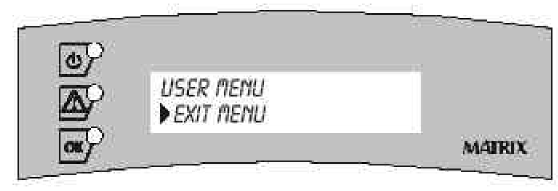
Clavier à icône

Pour quitter le mode d'utilisateur, appuyez ⓘ0. L'icône 'Désarmé' arrête de clignoter et l'icône OK s'allume.

Clavier LCD

Il y a deux méthodes pour quitter ce menu:

1. Défilez avec la touche jusqu'au fin du menu principal. L'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour quitter le menu.

2. Dans le menu d'utilisateur, appuyez pendant deux secondes la touche et le menu sera automatiquement quitté. Ceci ne fonctionne pas quand vous êtes dans une fonction.

4.4 Armement avec neutralisation

Avec cette fonction vous pouvez armez le système et neutraliser des zones.

Clavier à icône

1. Entrez dans le mode d'utilisateur.
2. Entrez ⓘ12.
   Deux lignes apparaîssent sur l'affichage pour indiquer qu'il faut entrer un numéro de zone à **deux chiffres**. Pour les zones à un chiffre (1-9), entrez un '0' devant. Ex. zone 03.
   Pour changer le numéro de zone que vous avez justement entré, entrez simplement de nouveau un numéro à deux chiffres.
3. Appuyez la touche pour ajouter cette zone à liste avec les *zones à neutraliser*.
   Quand vous êtes autorisé d'accéder cette zone, vous entendez une tonalité d'acceptation.
   Quand vous n'êtes pas autorisé, vous entendez une tonalité d'erreur basse.
4. Répétez cette fonction pour chaque zone à neutraliser.
5. Quand vous décidez de na pas armer avec cettes zones neutralisée, appuyez de nouveau la touche . Vous entendez une tonalité d'erreur basse, qui indique que toutes les zones neutralisées ont été supprimées de la liste.
   La fonction se termine.
6. Si vous êtes prêt à armer le système avec les zones neutralisées, appuyez la touche suivi par **A**, **B**, **C** ou **D** pour choisir un mode d'armement.
7. Le système commence à s'armer avec les zones neutralisées. Le symbole „Armé" clignote pendant l'armement indiquant qu'il y a zones neutralisées.

Clavier LCD

Utilisez les touches et pour aller vers „ARM. AVEC NEUTRALISATION", appuyez la touche pour sélectionner cette fonction. L'affichage suivante apparaît:



Défilez avec les touches et vers toutes les zones disponibles ou entez un numéro de zone à deux chiffres.
Pour neutraliser une zone, appuyez la touche .
Si vous voulez quitter l'option „Arm. avec neutr." sans armer le système, appuyez deux fois la touche .
Pour neutraliser toutes les zones sélectionnées et armer, appuyez la touche .



Entrez 1, 2, 3 ou 4 pour sélectionner le mode. Un clavier partition simple commence l'armement dans le mode sélectionné (ex. mode B).



Un clavier de plusieures partitions demande la partition à armer. Sélectionnez la partition et confirmez avec la touche .



A l'armement l'indicateur „Neutralisation" disparaît.

4.5 Afficher la mémoire d'événement

Clavier à icône

Entrez .
Le dernier événement enregistré est affiché.
Pour voir les événements précédents, appuyez la touche .
Pour voir les nouveaux événements, appuyez la touche .
Pour quitter la mémoire d'événement, appuyez la touche .
Deux lignes (_ _) sont affichées quand vous arrivez au début ou au fin de la mémoire d'événement.
Il y a beaucoup d'informations dans la mémoire. Pour communiquer entièrement cette information, des symboles et méthodes d'affichage spéciaux ont été utilisés.
Le code d'utilisateur peut être configuré de cacher quelques enregistrements.

Clavier LCD

Utilisez les touches et pour aller vers „VOIR MÉMOIRE", l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option. Voici un exemple:



Utilisez la touche pour voir les événements précédents et la touche pour voir les nouveaux événements.
Pour voir des données supplémentaires d'un événement, appuyez la touche .
Remarque: Quelques événements n'ont pas des données supplémentaires.
Appuyez la touche pour retourner vers le type d'événement.
Pour quitter la mémoire d'événement, appuyez la touche .

4.6 Ajustement du volume

Entrez .
Utilisez la touche pour augmenter le volume.
Utilisez la touche pour diminuer le volume.
Appuyez la touche pour confirmer le nouveau volume. En cas d'alarme le volume est toujours au maximum.

Utilisez les touches et pour aller vers „AJUST. VOLUME", l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option.



Utilisez la touche pour augmenter le volume et la touche pour diminuer le volume.

L'affichage suivante vous indique le niveau du volume:



Appuyez la touche pour mémoriser le nouveau niveau du volume.

4.7 Ajustement du lumière de fond

Entrez ①⑤.

Utilisez la touche pour augmenter la luminosité.

Utilisez la touche pour diminuer la luminosité.

Appuyez la touche pour confirmer l'ajustement.

Quand la luminosité est mis sur le maximum, elle restera toujours au maximum. Elle ne baisse pas quand le clavier n'est pas utilisé.

Utilisez les touches et pour aller vers „*AJUST. LUMINOSITÉ*“, l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option.



Utilisez la touche pour augmenter la luminosité et la touche pour diminuer la luminosité.

L'affichage suivante vous indique le niveau de la luminosité:



Appuyez la touche pour mémoriser le nouveau niveau de la luminosité.

Quand le clavier n'est pas utilisé pendant 2 minutes, la luminosité baisse vers le minimum, à moins que le niveau n'a pas été mis au maximum. En appuyant n'importe quelle touche, la lumière de fond retombe dans le niveau ajusté par l'utilisateur.

4.8 Afficher l'heure et la date

Entrez ①⑥. L'heure actuelle est affichée.

Utilisez la touche pour faire afficher les heures, les minutes, la date, le mois et l'année.

Quand l'année est affichée, et vous appuyez la touche , vous retournez dans le mode d'utilisateur.

L'heure est affichée en format 24 heures.

Utilisez les touches et pour aller vers „*VOIR HEURE +DATE*“, l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option.



Appuyez la touche pour retourner dans le menu.

4.9 Changer l'heure

Entrez ②①.
Entrez l'heure en format 24 heures. Deux chiffres pour les heures suivi de deux chiffres pour les minutes.
Appuyez la touche pour confirmer l'ajustement.

Utilisez les touches et pour aller vers „CHANGER HEURE", l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option.



Entrez les heures en format 24 heures (2 chiffres).



Entrez deux chiffres pour les minutes.
Appuyez la touche pour mémoriser la nouvelle heure.



Appuyez la touche pour retourner au menu.

4.10 Changer la date

Entrez ②②.
Entrez un chiffre pour le jour:
① Lundi
② Mardi
③ Mercredi
④ Jeudi
⑤ Vendredi
⑥ Samedi
⑦ Dimanche

Entrez deux chiffres pour l'année: ⓪⓪ - ⑨⑨
Entrez deux chiffres pour le mois: ⓪① - ①②
Entrez deux chiffres pour la date: ⓪① - ③②
Par exemple Vendredi, le 15 Âout 2003, entrez:

⑤⓪③⓪⑧①⑤

Appuyez la touche pour confirmer l'ajustement.

Utilisez les touches et pour aller vers „CHANGER DATE", l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option.



Cherchez avec les touches et le jour correct. Appuyez la touche pour sélectionner le jour.



Entrez deux chiffres pour l'année.



Entrez deux chiffres pour le mois:



Entrez deux chiffres pour la date.
Appuyez la touche pour mémoriser la date.

4.11 Changer / Supprimer les codes d'utilisateur et les attributs - Clavier à icône

4.11.1 Changer / Supprimer un code

Entrez 2 4.

Sélectionnez un numéro d'utilisateur
Deux lignes clignotent indiquant qu'il faut entrer un numéro d'utilisateur. Jusque 32 codes d'utilisateur peuvent être utilisés.
Entrez deux chiffres OU utilisez les touches et pour voir toutes les codes d'utilisateur assignés à votre partition.
Appuyez la touche pour confirmer le code d'utilisateur.
Remarque: Quand vous appuyez à ce moment la touche le code d'utilisateur sera supprimé et le système retourne dans le mode d'utilisateur.

Entrez un nouveau code d'utilisateur
Quand le numéro d'utilisateur est valide, vous entendez une tonalité de confirmation. Sinon vous entendez une tonalité d'erreur basse et vous devez sélectionner un autre numéro d'utilisateur.
Entrez un code d'utilisateur à 4, 5 ou à 6 chiffres. Quand il y a moins que 6 chiffres, appuyez la touche pour accepter le code.
Entrez ce code de nouveau pour confirmer. Vous entendez une tonalité d'acceptation.

4.11.2 Ajouter / Supprimer / Changer les codes d'utilisateur

Cette fonction vous permet d'ajouter nouveaux utilisateurs ou de changer les attributs des utilisateurs existants. Il y a 5 étapes:

1. Sélectionnez un numéro d'utilisateur.
2. Entrez un code d'utilisateur.
3. Sélectionnez l'assignement de partition.
4. Sélectionnez les attributs d'utilisateur.
5. Définiez le nombre maximal à utiliser pour ce code.

Sélectionnez un numéro d'utilisateur
Deux lignes clignotent indiquant qu'il faut entrer un numéro d'utilisateur. Jusque 32 codes d'utilisateur peuvent être utilisés.
Entrez deux chiffres OU utilisez les touches et pour voir toutes les codes d'utilisateur assignés à votre partition.
Appuyez la touche pour confirmer le code d'utilisateur.
Remarque: Quand vous appuyez à ce moment la touche le code d'utilisateur sera supprimé et le système retourne dans le mode d'utilisateur.

Entrez un nouveau code d'utilisateur
Quand le numéro d'utilisateur est valide, vous entendez une tonalité de confirmation. Sinon vous entendez

une tonalité d’erreur basse et vous devez sélectionner un autre numéro d’utilisateur.
Entrez un code d’utilisateur à 4, 5 ou à 6 chiffres. Quand il y a moins que 6 chiffres, appuyez la touche pour accepter le code.
Entrez ce code de nouveau pour confirmer. Vous entendez une tonalité d’acceptation.

Assignement de partition
Utilisez les touches et pour changer le numéro de la partition sur l’affichage du clavier à icône.
Remarque: Actuellement il y a que 4 partitions disponibles, même si le numéro peut monter jusque 8.
Pour assigner la partition à votre code d’accès, appuyez la touche jusque le symbole de la sirène ( ) apparaît. Pour supprimer une partition, appuyez la touche jusque le symbole de la sirène ( ) disparaît.
Quand vous avez sélectionné toutes les partitions à assigner, appuyez la touche .
Si le code d’utilisateur existe déja dans une partition sélectionnée, il faut choisir un autre code. Cette procédure recommence automatiquement du départ et toutes les modifications vont être perdues. Ceci quand le code d’utilisateur a déja été repris ou quand une combinaison de codes d’utilisateur a déja été utilisée.

Choisissez les attributs d’utilisateur
Il y a certains attributs pour chaque utilisateur. Ces attributs peuvent limiter la compétence d’un code.
Utilisez les touches et pour sélectionner l’attribut (1-8) de ce tableau:

	Icône sirène OFF ( )	Icône sirène ON ( )	Défaut
1	Neutralisation de zone interdite	Neutralisation de zone autorisée	ON
2	Code d’utilisateur normal	Uniquement code sous menace	OFF
3	Sous menace inactif code d’utilisateur	Sous menace actif code d’utilisateur	ON
4	Armement interdit	Armement autorisé	ON
5	Désarment interdit	Désarmement autorisé	ON
6	Pour usage futur	Pour usage futur	OFF
7	Pour usage futur	Pour usage futur	OFF
8	Code d’utilisateur limité	Code maître	1 = ON 2-32 = OFF

Utilisez la touche pour activer/désactiver l’option.
Quand vous avez sélectionné tous les attributs pour ce code d’utilisateur, appuyez la touche pour accepter. Faites attention de ne pas supprimer les attributs du code maître. Ils peuvent uniquement être re-initialisés par l’installateur.

Définiez le nombre maximal que le code peut être utilisé
Le nombre *utilisation maximale* pour ce code est affiché.

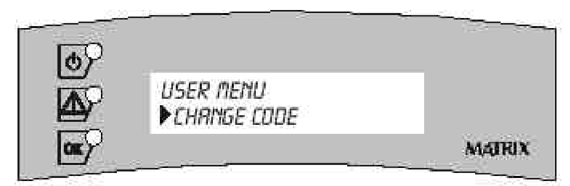
Affichage	Description
00	Utilisation illimitée
01	Utilisation unique. Le code sera éffacé quand il a été utilisé une fois pour armer/ désarmer. En général utilisé pour un livreur par exemple, qui utilise ce code uniquement une fois.
02 - 99	Le nombre que le code peut être utilisé.

Après avoir entré le nombre que le code peut être utilisé, appuyez la touche pour confirmer.

4.12 Changer les codes d'utilisateur et les attributs - Clavier LCD

4.12.1 Changer un code d'utilisateur

Utilisez les touches et pour aller vers „CHANGER CODE“. L'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option. L'affichage suivante apparaît:



Utilisez les touches & pour sélectionner l'utilisateur requis. Le numéro d'utilisateur (1-32) est affiché en haut à droite de l'affichage, et le nom d'utilisateur est affiché sur la deuxième ligne sur l'ecran.
Remarque: A ce moment vous pouvez quitter la fonction CHANGER CODE en appuyant la touche .
Appuyez la touche pour sélectionner l'utilisateur à modifier. L'affichage suivante apparaît:



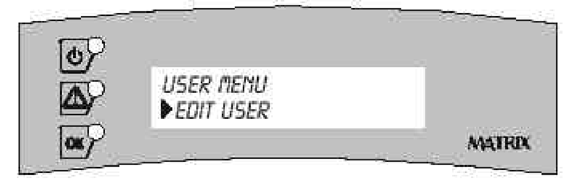
Entrez le nouveau code pour l'utilisateur suivi par si moins que 6 chiffres.
L'affichage suivante apparaît:



Entrez le nouveau code une deuxième fois, suivi par si moins que 6 chiffres. Vous entendez une tonalité d'acceptation et vous retournez dans le menu principal.

4.12.2 Modifier les codes d'utilisateur et les attributs

Suivez cette procèdure pour changer un code d'utilisateur ou les attributs, ou les deux:
Utilisez les touches et pour aller vers „CHANGER UTIL.“. L'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option. L'affichage suivante apparaît:



Utilisez les touches & pour sélectionner l'utilisateur requis. Le numéro d'utilisateur (1-32) est affiché en haut à droite de l'affichage, et le nom d'utilisateur est affiché sur la deuxième ligne sur l'ecran.
Remarque: A ce moment vous pouvez quitter la fonction CHANGER UTILISATEUR en appuyant la touche .

Appuyez la touche pour sélectionner l'utilisateur à modifier. L'affichage suivante apparaît:



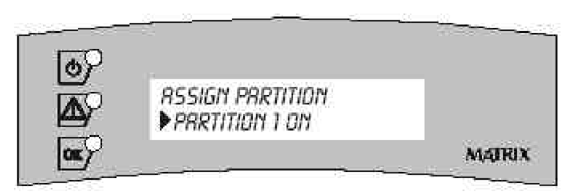
Entrez le nouveau code pour l'utilisateur suivi par si moins que 6 chiffres.
L'affichage suivante apparaît:



Entrez le nouveau code d'utilisateur une deuxième fois, suivi par si moins que 6 chiffres. Vous entendez une tonalité d'acceptation. Après avoir assigné le code d'utilisateur, il faut assigner la partition.

Assignement de partition

Option	OFF	ON	Défaut
1	Code pas assigné à partition 1	Code assigné à partition 1	On
2	Code pas assigné à partition 2	Code assigné à partition 2	On
3	Code pas assigné à partition 3	Code assigné à partition 3	On
4	Code pas assigné à partition 4	Code assigné à partition 4	On



Utilisez les touches & pour sélectionner la partition requise.
Pour donner accès à cette partition, tenez appuyé la touche jusque ON est affiché.
Pour ne pas donner accès à cette partition, tenez appuyé la touche jusque OFF est affiché.
Répétez ceci pour chaque partition sélectionée. Appuyez la touche pour sauver les modifications.
Si le code d'utilisateur existe déja dans une partition sélectionnée, il faut choisir un autre code. Cette procédure recommence automatiquement du départ et toutes les modifications vont être perdues.
Après avoir assigné les partitions, il faut assigner les attributs d'utilisateur.

Attributs d'utilisateur

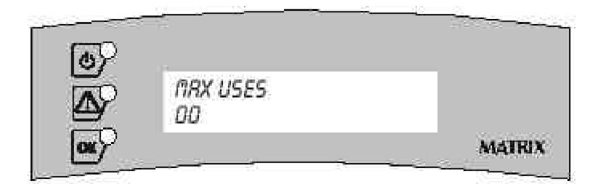
Option	LED alarm OFF	LED alarme ON	Défaut
1	Neutralisation de zone interdite	Neutralisation de zone autorisée	On
2	Code d'utilisateur normal	Uniquement code sous menace	Off
3	Sous menace inactif code d'util.	Sous menace actif code d'util.	On
4	Armement interdit	Armement autorisée	On
5	Désarmement interdit	Désarmement autorisée	On
6	Pour usage futur	Pour usage futur	Off
7	Pour usage futur	Pour usage futur	Off
8	Code d'utilisateur limité	Code maître	1 = On 2-32 = Off



1. Utilisez les touches ou pour sélectionner l'attribut requis.
2. Pour activer un attribut, tenez appuyé la touche jusque ON est affiché.
3. Pour désactiver un attribut, tenez appuyé la touche jusque OFF est affiché.

Répétez ceci pour chaque attribut sélectioné. Appuyez la touche pour accepter.
Après avoir assigné les attributs d'utilisateur, il faut définir le nombre maximal qu'un code peut être utilisé.
Remarque: Faites attention de ne pas supprimer les attributs du code maître. Ils peuvent uniquement être re-initialisés par l'installateur.

Usage maximal pour un code d'utilisateur
Le nombre actuel est affiché:



Entrez 2 chiffres:
00 = Code d'utilisateur illimité
(ce code peut être utlisé n'importe combien de fois. 00 est le défaut pour chaque utilisateur).
01 = Code une fois à utiliser
(ce code sera effacé dès qu'il a été utilisé pour armer ou désarmer).
02 à 99 = Un numéro entre 2 et 99 représente le nombre de fois que le code peut être utilisé.
Appuyez la touche pour sauver le nouveau code et ses réglages.

4.13 Changer un nom d'utilisateur - Clavier LCD

Utilisez les touches et pour aller vers „CHANGER NOM D'UTIL.". L'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche pour sélectionner l'option. L'affichage suivante apparaît:



Utilisez les touches & pour sélectionner l'utilisateur requis. Le numéro d'utilisateur (1-32) est affiché en haut à droite de l'affichage, et le nom d'utilisateur est affiché sur la deuxième ligne sur l'ecran.



Appuyez la touche pour sélectionner le nom à changer. L’affichage suivante avec un cursor clignotant apparaît:



Utilisez les touches & pour bouger le cursor et les touches 0 - 9 pour entrer le nouveau texte. Appuyez la touche pour sauver le nouveau texte, qui sera affiché pour vérification.



Pour terminer cette fonction, appuyez la touche . Utilisez les touches & pour sélectionner l’utilisateur suivant.

Chiffres diponibles

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⓪
A	D	G	J	M	P	S	V	Y	
B	E	H	K	N	Q	T	W	Z	0
C	F	I	L	O	R	U	X	9	#
1	2	3	4	5	6	7	8	♥	!
À	È	Ì	Ж	N	β	Ù	П	♫	
Á	É	Í	Э	Ò	Σ	Ú	У	🔔	
Â	Ê	Î	И	Ó	п	Û	Ф	Ш	
Ã	Ë	Ï	Й	Ô	Я	Ü	Ц	Щ	
Ä	Φ	Ë	Л	Õ	**R**	Ъ	Ч	Ю	
Å	⌂	Ć	Ł	Ö		Ś		Ż	
Æ	З			Ń				Ź	
Ç	Ę								
Б									
Г									
Д									
Ь									
Ы									
Ą									

4.14 Ajustement du volume du lecteur de proximité

Clavier à icône

Entrez (✱)(1)(7).
Entrez le numéro du lecteur de proximité ((1) - (4)), pour sélectionner le lecteur.
Quand le lecteur n'est pas disponible, vous entendez une tonalité d'erreur.
Utilisez les touches (▼) et (▲) pour régler le volume.
Appuyez la touche (✱) pour accepter.

Clavier LCD

Utilisez les touches (▲) et (▼) pour aller vers „PROXIMITÉ VOL.“, l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche (✱) pour sélectionner l'option. L'affichage suivante apparaît:



Entrez le numéro du lecteur (1-4). Quand le système ne trouve pas le lecteur, vous entendez une tonalité d'erreur et le système retourne dans le menu principal.



Utilisez les touches (▲) ou (▼) pour augmenter ou diminuer le volume. L'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche (✱) pour sauver le nouveau réglage. Vous entendez une tonalité d'acceptation et retournez dans le menu principal.

4.15 Ajouter/Supprimer les cartes & badges de proximité

Remarque: pour que l'utilisateur puisse ajouter une carte de proximité, l'installateur doit d'abord configurer les attributs d'utilisateur.

Clavier à icône

Ajouter cartes & badges de proximité

Entrez (✱)(3)(0).
Entrez le numéro d'utilisateur à 2 chiffres ((0)(1) - (3)(2)), ou utilisez les touches (▼) et (▲) pour défiler vers le numéro d'utilisateur et appuyez la touche (✱).
Tenez la carte/le badge devant le lecteur et attendez le biep simple. Enlevez la carte.
Quand vous entendez une tonalité d'erreur basse, la carte est déjà programmée dans le système.
Prenez une autre carte OU appuyez la touche (✱) pour quitter la fonction.
Quand la programmation a été correcte, vous entendez une tonalité d'acceptation. La fonction retombe dans le mode d'utilisateur.

Clavier LCD

Ajouter cartes & badges de proximité

Utilisez les touches (▲) et (▼) pour aller vers „CARTE PROXIMITÉ“, l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche (✱) pour sélectionner l'option. L'affichage suivante apparaît:



Supprimer cartes & badges de proximité

Entrez dans le mode d'utilisateur.

Entrez ⓘ③⓪.

Entrez le numéro d'utilisateur à 2 chiffres (⓪① - ③②), ou utilisez les touches ▼ et ▲ pour défiler vers le numéro d'utilisateur et appuyez la touche ⓘ.

Pour supprimer la carte pour cet utilisateur, appuyez une fois la touche ▲.

Vous entendez une tonalité d'acceptation et retournez dans le menu d'utilisateur.

Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner, puis appuyez la touche ⓘ.

L'affichage suivante apparaît:



Remarque: Si vous appuyez à ce moment la touche ⓘ, vous retombez dans le menu principal.

Pour supprimer la carte actuelle, appuyez la touche ▲, vous retournez dans le menu principal.

Pour ajouter une carte, tenez la carte devant le lecteur. Vous entendez une tonalité d'acceptation quand la programmation a été correcte.

Vous entendez une tonalité d'erreur basse quand la carte a déjà été programmée. Prenez une autre carte ou appuyez la touche ⓘ pour retournez dans le menu principal.

4.16 Test du système

Clavier à icône

Entrez ⓘ⑤⓪.

Tous les icônes sur le clavier commencent à clignoter.

Appuyez la touche ⓪ pour tester le ronfleur.

Les tonalités d'entrée/de sortie seront activées.

Appuyez la touche ⓪ pour tester les sorties, les tonalités d'entrée/de sortie s'arrêtent.

Si le système n'est pas configuré que l'utilisateur peut tester les sorties, le test s'arrête ici.

Une sortie est activée, puis désactivée, chaque fois qu'on appuye la touche ⓪. (Les sorties contrôlent les dispositifs comme la sirène extérieure, le flash, ou les gâches).

Le test se termine quand toutes les sorties ont été testées. Vous retournez dans le mode d'utilisateur.

Le test peut être arrêté en appuyant la touche ⓘ.

Clavier LCD

Utilisez les touches ▲ et ▼ pour aller vers „TEST SYSTÈME", l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche ⓘ pour sélectionner l'option.

L'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche ⓘ pour démarrer le test buzzer. Les tonalités d'entrée/de sortie sont activées.

Appuyez la touche ⓘ pour démarrer le test des sorties. Les tonalités s'arrêtent.

Une sortie est activée, puis désactivée, chaque fois qu'on appuye la touche ⓘ. (Les sorties contrôlent les dispositifs comme la sirène extérieure, le flash, ou les gâches).

Le test se termine quand toutes les sorties ont été testées.

Le test peut être arrêté en appuyant la touche ⓘ.

4.17 Activer une sortie à partir du clavier

Si cette option est activée par l'installateur, vous pouvez activer les sorties programmables. Ceci est utile pour remettre à zero certains types de détecteurs après activation.

Clavier à icône

Entrez ⓐ②⑦.

La sortie programmable sera activé pendant 5 secondes, puis désactivé.

Clavier LCD

Utilisez les touches (▲) et (▼) pour aller vers „PULSE PGM 1", l'affichage suivante apparaît:



Remarque: Le texte „PULSE PGM 1" est programmable par l'installateur et eput être changé.

Appuyez la touche ⓐ. Vous entendez une tonalité d'acceptation.

Le dispositif sera activé pendant 5 secondes.

Vous retombez dans le menu principial.

4.18 Fenêtre Up-/Download pour 1 heure

Cette fonction ouvre une fenêtre pendant une heure. Un PC avec le logiciel Pyronix installé peut se connecter avec la centrale pour envoyer et recevoir les données.

Clavier à icône

Entrez ⓐ②⑧.

L'installateur peut maintenant pendant une heure composer le numéro de la centrale.

Clavier LCD

Utilisez les touches (▲) et (▼) pour aller vers „1 HEURE ACTIF", l'affichage suivante apparaît:



Appuyez la touche ⓐ. Vous entendez une tonalité d'acceptation.

Peut être utile quand l'installateur doit se connecter à distance avec la centrale d'alarme.

4.19 Description des types de zone

Icône	Type	Description
E	**Entrée / Sortie**	Cette zone vous permet d'armer/désarmer le système pendant un temps limité.
A	**Accès**	Cette zone vous permet l'accès par une zone Entrée/Sortie quand vous armez le système. Quand le système est armé et une zone d'accès est ouverte avant une zone Entrée/Sortie, il y a une alarme directe.
I	**Immédiate**	Cette zone génére une alarme immédiate quand le système est armé.
M	**Zone médicale**	Cette zone génére une alarme immédiate et envoit un message d'urgence vers la station monitoring ou vers le service médical.
S	**Armer zone**	Cette zone est utilisée pour arrêter le délai de sortie. En général raccordée à un bouton poussoir extérieur.
0	**Neutralisé**	Une zone programmée comme Neutralisé est ignorée par le système.

F	**Incendie**	Cette zone cause toujours une alarme, n'importe le système est armé ou désarmé. Une alarme incendie est indiqué par un signal acoustique différent de toutes les autres tonalités. La sirène extérieure sera activée en intervalles de 1 sec.
P	**Panique (Attaque armée)**	Cette zone cause toujours une alarme, n'importe le système est armé ou désarmé. La zone PA peut être programmée comme silencieuse. Dans ce cas, la sirène et le flash ne seront pas activés, mais un message est transmis à la station monitoring.
H	**24 heures**	Cette zone cause toujours une alarme, n'importe le système est armé ou désarmé. (Incendie, Panique et Sabotage sont des zones 24 hrs).
n	**Guardien (Key box)**	Ce type de zone est prévu pour la connection à un boîtier externe, qui génére une alarme quand ouvert. Une activation de cette zone est enregistré au mémoire et transmis vers la station monitoring. La sirène reste inactif.
e	**Interrupture du délai**	Cette zone est prévue pour la connection d'un clavier codeur externe. Une activation de cette zone pendant le délai de sortie, cause le fin du délai. Un temps programmable (Délai de sortie définitive) commence avant que la centrale est armée. Une activation de cette zone quand le système est armé, démarre le délai d'entrée.
t	**Sabotage**	Cette zone cause toujours une alarme, n'importe le système est armé ou désarmé.
d	**Interrupteur clé continu**	Avec ce type de zone on peut armer / désarmer le système avec n'importe quel interrupteur continu externe.
U	**Pas utilisé**	Cette zone est complétement ignorée par le système.
y	**Interrupteur clé à impulsion**	Avec ce type de zone on peut armer / désarmer le système avec n'importe quel interrupteur à impulsion externe.

5. INDICATION ZONE & PARTITION

ZONE							PARTITION	
N°	NOM	TYPE				LOCATION	N°	NOM
		A	B	C	D			
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								

6. LECTEUR DE PROXIMITÉ

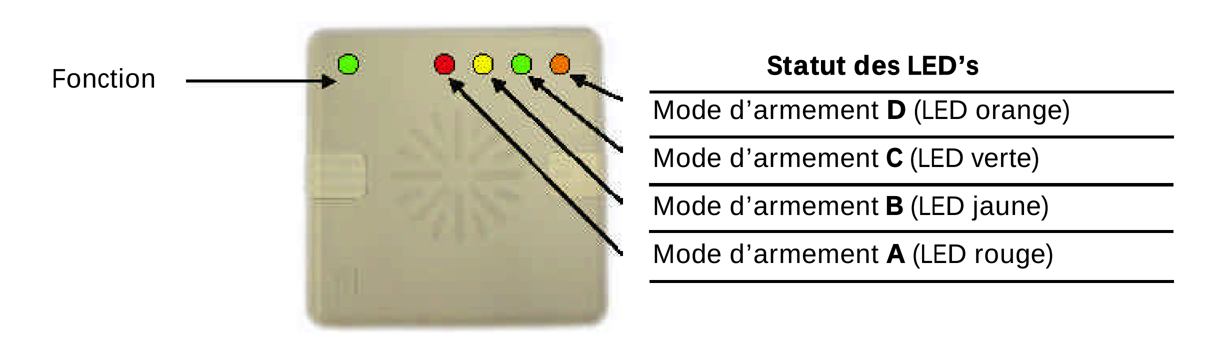
6.1 Introduction

Le lecteur MX-Prox est un lecteur de cartes pour la centrale Matrix 832+. En présentant une carte (MX-PCARDS) ou un badge (MX-TAGS)devant le lecteur, vous pouvez armer ou désarmer le système, sans utiliser le clavier.
Avant d'être utilisés, les cartes et badges doivent être assignés à l'utilisateur par la fonction d'utilisateur principal „Ajouter cartes/badges de proximité".

6.2 Une partition

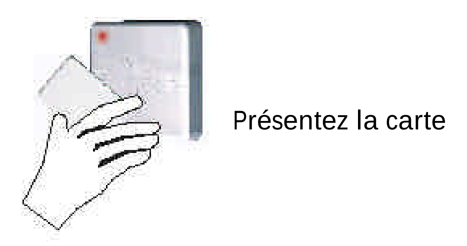
Le MX-Prox est équipé avec 4 LED's de statut. Quand il y a qu'une partition, les LED's affichent le mode d'armement A, B, C ou D.

LECTEUR DE PROXIMITÉ



6.2.1 Armer la centrale

Présentez une carte ou un badge pré-programmé devant le lecteur MX-Prox pendant un temps programmé (chaque seconde est indiquée avec un biep).



La LED de fonction s'éteint dans le mode d'armement/désarmement.
Présentez la carte pendant 1 seconde pour sélectionner mode d'armement A (LED ROUGE allumée).
Présentez la carte pendant 2 secondes pour sélectionner mode d'armement B (LED YAUNE allumée).
Présentez la carte pendant 3 secondes pour sélectionner mode d'armement C (LED VERTE allumée).
Présentez la carte pendant 4 secondes pour sélectionner mode d'armement D (LED ORANGE allumée).
(Ce cycle se répéte plusieures fois jusque vous enlevez la carte).
Enlevez la carte pour démarrer le mode d'armement sélectionné.
La centrale démarre l'armement et vous entendez une tonalité durant le délai de sortie.

6.2.2 Désarmer la centrale

Présentez une carte ou un badge pré-programmé devant le lecteur MX-Prox pendant 1 seconde (attendez les bieps du lecteur).

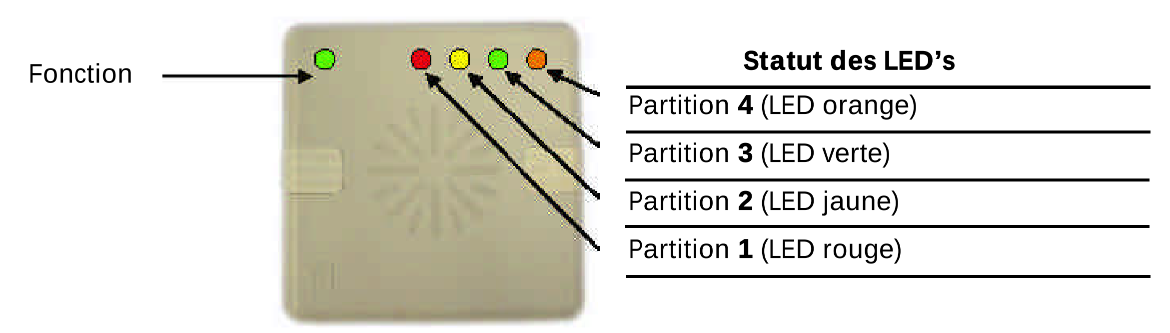
Présentez la carte

La LED de fonction s'éteint dans le mode d'armement/désarmement. Enlevez la carte pour désarmer le système.

6.3 Plusieures partitions

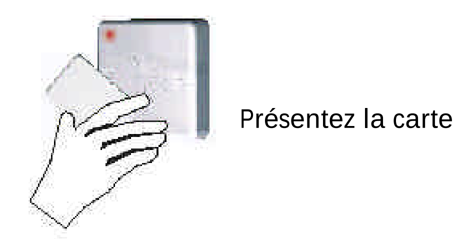
Le MX-Prox est équipé avec 4 LED's de statut. Quand il y a plusieures partitions, les LED's indiquent le numéro de la partition 1, 2, 3, ou 4.

Lecteur de proximité



6.3.1 Armer la centrale

Présentez une carte ou un badge pré-programmé devant le lecteur MX-Prox pendant un temps programmé (chaque seconde est indiquée avec un biep).



La LED de fonction s'éteint dans le mode d'armement/désarmement.
Présentez la carte pendant 1 seconde pour sélectionner partition 1 (LED ROUGE allumée).
Présentez la carte pendant 2 secondes pour sélectionner partition 2 (LED YAUNE allumée).
Présentez la carte pendant 3 secondes pour sélectionner partition 3 (LED VERTE allumée).
Présentez la carte pendant 4 secondes pour sélectionner partition 4 (LED ORANGE allumée).
(Ce cycle se répéte plusieures fois jusque vous enlevez la carte).
Enlevez la carte pour démarrer l'armement de la partition sélectionné.
La centrale démarre l'armement dans le mode A et vous entendez une tonalité durant le délai de sortie.

7. MÉMOIRE D'ÉVÉNEMENT

La mémoire d'événement peut être visualisée au clavier en utilisant la fonction d'utilisateur 13.

7.1 Clavier Icône

Les icônes affichés avec le symbole indiquent que l'icône clignote. = allumé, = clignote.

Appuyer la touche 1ère fois	2ème fois	Icône	Description
Alarmes			
EE			Délai d'entrée/de sortie expiré
00-32			Zone PA activée, n° = zone (00 = clavier)
00-32			Zone Incendie activée, n° = zone (00 = clavier)
F			Incendie activé sur un clavier
F			Sabotage sur l'entrée d'un détecteur de fumée
01-32			Intrusion sur une zone, numéro signifie zone
01-32			Sabotage sur une zone, numéro signifie zone
00-32			Alarme médicale sur une zone, n° = zone (00 = clavier)
Sabotages			
t	01		Circuit sabotage global défectueux
t	02		Circuit sabotage sirène défectueux
t	04		Module d'extension de zone pas présent
t	06		Un dispositif à distance qui manque cause une sabotage
t	08		Sabotage mauvais code
t	09		Un dispositif à distance a détecté une sabotage
L			Alarme trouble ligne téléphonique
rt	01-99		Sabotage auxiliaire dispositif à distance 2ème touche se référe à type/ID, 3ème se référe à une sabotage spécifique du dispositif **3ème touche** / **Signification** 01 Sabotage Front 02 Sabotage arrière (contact mural) (uniqu. LCD) 03 Pour usage futur 04 Pour usage futur 05 Pour usage futur 06 Pour usage futur 07 Pour usage futur LED SABOTAGE clignote = Sabotage active LED SABOTAGE allumée = Annulation sabotage

Appuyer la touche 1ère fois	2ème fois	Icône	Description
Annulations			
01-32			Rétablissement alarme
01-32			Rétablissement zone
01-32			Rétablissement incendie
01-32			Rétablissement sabotage globale
01-32			Rétablissement médical
Evénements de téléchargement			
PC	00		Le centrale répond à l'appel téléphonique
PC	01		La centrale accroche
PC	02		Toutes les données vers la centrale
PC	03		Toutes les données de la centrale
PC	04		Données partielles vers la centrale
PC	05		Données vers la centrale complet
PC	06		Données de la centrale complet
PC	07		Code UDL invalide
PC	08		Code UDL accepté
PC	09		Heure/Date changé par le PC
PC	10		Connexion locale prévue
PC	11		Système armé/désarmé par PC
Armer / Désarmer			
o	01-32		Zone neutralisée, numéro signifie zone
A	01-32		Armé en mode A par utilisateur, n° = code utilisé
b	01-32		Armé en mode B par utilisateur, n° = code utilisé
C	01-32		Armé en mode C par utilisateur, n° = code utilisé
d	01-32		Armé en mode D par utilisateur, n° = code utilisé
U	01-32		Désarmé par utilisateur, n° = code utilisé
At			Armé suivant compteur inactivité
AP			Armé suivant dépendance d'autres partitions
UP			Désarmé suivant dépendance d'autres partitions
r1	01-32		Code d'utilisateur après alarme, n° = utilisateur
r2			Durée d'alarme expirée

Appuyer la touche 1ère fois	2ème fois	Icône	Description
Evénements système			
E0			Durée d'alarme expirée
E 1			Entré dans le mode installateur
≡	1		Entré dans le mode test fonction
≡	2		Quitté le mode test fonction
≡	3		Mémoire effacée
≡	4		Reset NVM aux valeurs d'usine
td	01-32		Heure et Date changé par utilisateur, n° = code utilisé
??	01-64		Dispositif à distance détecté sur le bus, n° = type/ID
?	01-64		Dispositif à distance perdu sur le bus, n° = type/ID
Troubles système			
o	1		Trouble fusible sirène
o	2		Trouble fusible auxiliaire
o	3		Batterie manque
o	4		Batterie faible
o	5		Trouble secteur
o	6		Trouble ligne téléphonique
o	7		Dispositif à distance perdu/détecté sur le bus
o	8		Echec de transmission
or	1-8		Rétablissement du trouble système

7.2 Clavier LCD

Chaque événement dans la mémoire est enregistré avec heure et date. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour défiler dans les événements. Parfois la touche ▶ vous donne informations supplémentaires.

Evénement	Information supplémentaire		Description
Entrée Sortie			Délai de sortie / d'entrée expiré
Attaque armée	Numéro de zone		Zone PA activée, n° = zone (00 = clavier)
Alarme incendie	Numéro de zone		Zone Incendie activée, n° = zone (00 = clavier)
Alarme	Numéro de zone	Nom de la zone	Intrusion sur une zone, numéro signifie zone
Sabotage zone	Numéro de zone	Nom de la zone	Sabotage sur une zone, numéro signifie zone
Alarme médicale	Numéro de zone		Alarme médical, n° = zone (00 = clavier)
Sabotage	01		Circuit sabotage global défectueux
Sabotage	02		Circuit sabotage sirène défectueux
Sabotage	04		Module d'extension de zone pas présent
Sabotage	06		Dispositif à distance qui manque cause sabotage
Sabotage	08		Sabotage mauvais code
Sabotage	09		Sabotage dispositif à distance
Alarme ligne tél.			Alarme trouble ligne téléphonique
Neutr. zone	01 - 32	Nom de la zone	Zone neutralisée, numéro signifie zone
Sabo dispositif	Dispositif 01-99	Type dispositif	Sabotage auxiliaire dispositif à distance
Rétabliss. PA	Numéro de zone	Nom d'utilisateur	Rétablissement attaque armée
Rétabliss. zone	Numéro de zone	Nom d'utilisateur	Rétablissement de la zone
Rétabl. Incendie	Numéro de zone	Nom d'utilisateur	Rétablissement incendie
Rétabliss. SG	Numéro de zone	Nom d'utilisateur	Rétablissement sabotage globale
Rétabl. médical	Numéro de zone	Nom d'utilisateur	Rétablissement médical
Key Box ouverte	Numéro de zone	Nom d'utilisateur	Une Key Box a été ouverte
Key Box fermée	Numéro de zone	Nom d'utilisateur	Une Key Box a été fermée
Troubles système			
Tbl fusible sirène	(Rétablissement)		Trouble fusible sirène (Rétablissement)
Tbl fusible Aux	(Rétablissement)		Trouble fusible auxiliaire (Rétablissement)
Batterie manque	(Rétablissement)		Batterie manque (Rétablissement)
Batterie faible	(Rétablissement)		Tension de la batterie est faible (Rétablissement)
Tbl perte secteur	(Rétablissement)		Trouble perte secteur (Rétablissement)
Tbl ligne tél.	(Rétablissement)		Trouble de la ligne téléphonique (Rétablissement)
Trouble dispositif	(Rétablissement)		Un module a été perdu/détecté sur le bus (Rétabl.)
Echec transm.	(Rétablissement)		Pas de transmission avec station monitoring (Rét.)
Evénements téléchargement			
Centrale répond			La centrale répond à l'appel téléphonique
Centr. accroche			La centrale termine la ligne téléphonique
Upload complet			Toutes les données vers la centrale
Download compl.			Toutes les données de la centrale
Upload partiel			Données partielles vers la centrale
Download term.			Données vers la centrale terminé
Upload term.			Données de la centrale terminé
Code UDL inv.			Code UDL invalide
Code UDL OK			Code UDL accepté
Heure + date		Nom d'utilisateur	Heure/Date changé par le PC
LCD prévu			Connexion locale prévue
Arm/désarm PC			System armé/désarmé par le PC

Armer / Désarmer			
Armé	01-32 A	Nom d'utilisateur	Armé en mode A par utilisateur, n° = code utilisé
Armé	01-32 B	Nom d'utilisateur	Armé en mode B par utilisateur, n° = code utilisé
Armé	01-32 C	Nom d'utilisateur	Armé en mode C par utilisateur, n° = code utilisé
Armé	01-32 D	Nom d'utilisateur	Armé en mode D par utilisateur, n° = code utilisé
Désarmé	01-32	Nom d'utilisateur	Désarmé par utilisateur, n° = code utilisé
Arm. inactivité	01-32		Armé suivant compteur inactivité
Arm. dépend.			Armé suivant dépendance d'autres partitions
Désarm. dépend.	01-32		Désarmé suivant dépendance d'autres partitions
CU après alarme	01-32	Nom d'utilisateur	Code d'utilisateur après alarme, n° = utilisateur
Fin durée d'alm			Durée d'alarme expirée
Power on			La centrale a été mis sous tension

Evénements système			
Installateur fin			Quitté le mode installateur
Install. début			Entré dans le mode installateur
Test fonction déb.			Entré dans le mode test fonction
Test fonction fin			Quitté le mode test fonction
Mémoire effacée			La mémoire a été effacée
Reset NVM			Reset NVM aux valeurs d'usine
Heure & Date	01-32	Num d'utilisateur	Heure/date changé par utilisateur, n° = code util.
Dispositif détecté	01-64		Dispositif détecté sur le bus, n° = type/ID
Dispositif perdu	01-64		Dispositif perdu sur le bus, n° = type/ID

7.3 Visualiser la mémoire après alarme

Une affichage typique de la mémoire est montrée ci-dessous. La centrale a été armé en mode A par utilisateur 1. Zone 3 a déclenchée une alarme. Puis utilisateur 1 a désarmé le système.

Touche	Affichage	Explication
▼	U	Utilisateur 1 a désarmé le système
▼	01	
▼	r 1	Utilisateur 1 est entré dans le mode „Première Alarme“ (FTA)
▼	01	
▼	03	Zone 3 a déclenchée l'alarme
▼	A	Utilisateur 1 a armé la centrale
▼	01	

CE

Rimex Print: 3.0b
RINS525-2

Votre installateur:

S.A. Rimex A.G. • B - 4720 La Calamine